98
CLIMB OUT
for
INTERCOM
St.
by ADH 85
INTERCOM ST.
POZZO DI GRAVITA'

SOMMARIO

QUESTO NUMERO...

Non mancherà di suscitare polemiche l'intervista che apre INTERCOM 98... i più recenti interventi di Claudio Asciuti mancano infatti di opportunismi e interessati silenzi. Nostri lettori li hanno giudicati un sintomo di vitalità per la fanzine, altri (per ultimo Mauro Gaffo in un commento sul COSMO SF) vi hanno individuato contraddizioni e inutilità.

Danilo Santoni presenta un saggio circa le tendenze contemporanee della SF americana soffermandosi in particolare sui temi dei Cyberpunks. Su uno degli autori brevemente analizzati, Orson Scott Card, tornano poi Guido Schiaffino e Luis Pestarini con due differenti recensioni di "Il gioco di Ender", suo solo romanzo finora edito in Italia. Problemi di spazio ci hanno impedito di dedicare un dossier all'opera di questo nuovo scrittore utilizzando il copioso materiale reperito.

Si resta in campo letterario con Enzo Verrengia, recensore di "Sfera", ultimo romanzo di M. Crichton tradotto in Italia, e con Lorenzo Gardella, che si occupa di "Not For Sale Thanks", raccolta di testi di canzoni e poesie apparsa per i tipi dell'Editoriale Ambra. Speriamo che la conoscenza di Gardella del campo musicale si traduca in altre collaborazioni su un tema che noi trascuriamo: musica e SF.

Domenico GALLO

INTERVISTA A CLAUDIO ASCIUTI

Domenico GALLO - Mi risulta che tu abbia iniziato a scrivere nel 1976, se non sbaglio con un racconto pubblicato su Astralia. Per quali ragioni avevi deciso di scrivere fantascienza?

Claudio ASCIUTI - Essenzialmente perché 'leggevo' fantascienza, allo stesso modo in cui iniziai a scrivere poesia beat perché leggevo poesia di quel genere. Mi occupavo anche di altre cose, naturalmente: ma era facile, molto più facile, utilizzare lo scrivere creativo piuttosto che, ad esempio, quello saggistico... e poi, ripeto, essendo cresciuto alimentandomi di determinati oggetti mi pareva quasi obbligatorio far riferimento ad essi: allora (parlo degli anni Settanta) fantascienza e poesia beat erano maledettamente 'trasgressivi' sia rispetto alla letteratura 'quotidiana', sia alla poesia 'italiana' ed erano, come dire, una forma di 'stimmate' di una diversità più supposta che reale, ma comunque tangibile. Tu immagina l'effetto di perder tempo, che so, con Ballard o Asimov o Heinlein mentre il resto dell'umanità pontificava su Pavese, Vittorini o il primo Freud letto e non compreso... o immagina negli ambienti che frequentavo io, tutti di buoni borghesi timorati di Dio e del potere, parlare di Kerouac o Ginsberg o Tim Leary, 'il profeta dell'LSD'... era uno spasso. Poi magari reincontri questi stronzi per la strada, che ora leggono Dick e ora riaffermano la loro appartenenza culturale alla beat generation (ma quale?) perché è di moda la fantascienza e gli anni Sessanta. Quando Toller scrisse 'Uomo-massa', non immaginava certo che fosse proprio così...

D. GALLO - Dopo un bel racconto, Art Decad, hai abbandonato la fantascienza propriamente detta per dedicarti alla fantasy e all'horror. Come mai?

C. ASCIUTI - Potrei darti mille risposte a questa domanda. Ho smesso di scrivere fantascienza perché dal '76 all'80 avevo pubblicato sì e no cinque rac

conti, e questo significava che la mia fantascienza non interessava nessuno, nessuno mi dava spazio ma comunque c'era sempre spazio per mostricci, astronavi, raggi laser e stronzate simili... non vorrei parer polemico, ma se butti l'occhio alla nostra generazione, vedrai che tutti pubblicavano su tutto, e la maggior parte di queste cose erano delle schifezze terribili ... questo è un motivo. Un secondo può essere dato dal fatto che se scrivi fantascienza, non sei 'padrone' della materia; voglio dire, il 'filo' che separa la tua scrittura dal comico involontario o dal grottesco involontario o peggio dal ridicolo è molto molto labile; e a me l'assurdo piace, ma solo se sono io a tirarne le fila. In caso contrario ne faccio a meno.

Probabilmente se fosse continuata l'esperienza di UAU, se Caronia ne fosse rimasto il leader, se quella visione dell'esistenza avesse continuato ad esistere io scriverei ancora fantascienza, quel tipo di fantascienza e non altra... è sempre un fatto di trasgressione, insomma. Il fantasy e l'horror mi sembrarono, nei primissimi anni Ottanta, l'unico modo per uscire da una serie di grane creative in cui m'ero infilato: c'era una certa agibilità, una possibilità di 'inventare' un genere che di fatto non esisteva. Che so, Pestriniero, Leveghi, e anche Zuddas, hanno tentato di farlo... tentai anch'io. Adesso che tutti scrivono fantasy, horror, io penso che smetterò per i motivi di cui sopra. Il ridicolo, il comico, il grottesco, iniziano a manifestarsi ampiamente anche in questo campo. Che gli dèi del Caos ci aiutino!

D. GALLO - Quali sono i tuoi riferimenti letterari, quali autori ritieni che ti abbiano influenzato?

C. ASCIUTI - E' una bella domanda, di quelle che fregano sempre l'intervistato. Una volta, quando gli appassionati leggevano solo fantascienza (e il basic-appassionato, come sai, è di un'ignoranza abissale). tutti tiravano giù una lista di nomi, anzi, chi ne citava di più vinceva (era come la raccolta delle

figurine Panini, insomma). Poi gli appassionati si sono intellettualizzati, e magari citano anche nomi di scrittori non del genere.

Gli scrittori 'giovani', invece, quelli estranei al nostro giro fanno gara per a) nobilitare le loro letture, sperando così di nobilitare la propria opera, b) disprezzare la letteratura, cercando di essere innovatori. Io onestamente non saprei: potrei rispondere, influenze: ma di cosa? Dello stile? Dell'ideologia? Delle idee? A me piace Borges, ad es., ma mi ha influenzato il suo stile o quello del suo traduttore? E come posso dire che ho sentito le influenze di Dick se non spiccico neanche una parola d'inglese? Potrei dirti che, a livello di idee, per me Dick è un gran produttore di 'pensieri creativi', assieme a Pirandello, Ballard, a Borges, a Zelazny. E che amo molto i traduttori di Borges, di Ginsberg, di Silvia Plath. E che ci sono anche i cosiddetti esempi del vivere 'inimitabile' come Mishima, come Hemingway, come London, come D'Annunzio. E che se sapessi scrivere come Montale, come Campana, come Svevo, sarei contento. Ma credo onestamente che questa domanda abbia fregato anche me.

D. GALLO - Nelle tue opere si riscontra un autobiografismo addirittura esasperato, questo, a mio parere, rende molto complessa, per il lettore, l'operazione di interpretazione...

C. ASCIUTI - Beh, non sono molto d'accordo. La 'fiction' della narrazione è tale da fungere da filtro, insomma, l'autobiografismo è leggibile solo dai biografi. Noi sappiamo che Dick rappresentava i suoi amici nei suoi personaggi ma solo perché lo ha detto, in caso contrario lo avremmo solo intuito. Che ne Il fuoco sotto la figura di Foscarina ci sia nascosta la Duse, o che realmente Hemingway abbia cagato nel posto dove è stato ferito come fa il protagonista di Al di là del fiume tra gli alberi, lo sappiamo solo se siamo avidi lettori di biografie; ma ciò

non ci impedisce di gustare il romanzo... a me chi è che mi conosce?

Anche Antonio Tafuri racconta ciò che ha vissuto, ma lo sappiamo solo noi che conosciamo Tafuri. I personaggi di Pestriniero sono reali, ma questo io l'ho capito solo quando ho conosciuto Pestriniero e sono andato a Venezia. Se tu o Pestriniero o Tafuri leggete, che so, Il signore della morte, capite che Claudio Asciuti sta ritualizzando i propri inferni e paradisi personali, ma uno che non è mio amico, uno che non mi conosce, cosa vuoi che ne sappia? Niente. Uno lo legge e dice toh, guarda cosa succede di strano qui. Se lo legge De Turris, o Lippi, allora capiscono parte di quello che accade, dicono guarda, Asciuti sta compiendo l'estremo tentativo di rendere letteraria la propria vita... l'orrore accade se io leggo Le pietre e il sale di Palandri, e dico, mamma mia, sarà proprio così Palandri? Del resto non saprei se sia peggio romanzare la propria vita, o scrivere le cose e poi raccontarle nelle schede e nelle interviste... vedi, ad es., Vomito, la rivista di Spagna.

D. GALLO - Quale è il rapporto che intercorre tra la trama e lo stile?

C. ASCIUTI - Come sia possibile veicolare la trama con uno stile? E' uno dei grandi problemi della mia esistenza. Io ho iniziato a scrivere, come ti ho detto, utilizzando la versione italiana di quella che gli americani chiamavano la prosodia bop, perché pensavo che fosse il modo migliore per veicolare il caos che di solito animava ciò che scrivevo. Art Decad, che ti ringrazio di aver citato perché non viene mai nominato quando si parla di ciò che io ho fatto, rappresentava il tentativo di inventare una lingua.

Poi ho compreso che i miei personaggi erano tutti inguaribilmente pazzi, ma che nel contempo la loro pazzia non poteva esser trasferita sulla carta... ricordo che lessi analisi psichiatriche, Io Pierre Ri-

vière di Foucault, resoconti di diari e sedute per imparare il linguaggio della pazzia: inutile. Adesso non so neppure io come scrivo, diciamo che seguo una sorta di andamento ritmico che mi dà quello che i semiologi chiamano il 'discorso del profondo' nel tentativo di continuare a mostrare il caos... la scrittura di Campana, ad esempio, era il 'discorso del profondo', eccome. E quella di Montale è quella di Montale, è una scrittura esistenzialista, sofferta, che è proprio lo spazio fisico del mondo pietrificato montaliano, anche se Silvio Ramat non sembra d'accordo con questa tesi. Fernanda Pivano, che traduce Hemingway, rende certo la secchezza e l'azionismo e la stringatezza dei dialoghi, ma anche una certa -dico una certa- icasticità della parola. I traduttori di Zelazny, ad esempio: lo reinventano o il suo stile è quello? Hai letto le differenti versioni di Una rosa per l'Ecclesiaste? Sono la stessa cosa o altro? Eppure quello è lo stile di Zelazny, dei suoi sogni e dei suoi miti.

D. GALLO - Sono ormai quindici anni che ti occupi di fantascienza, come giudichi la produzione letteraria italiana ed estera.

C. ASCIUTI - Male, in entrambi i casi. C'è una cosa molto bella, che è la curva dell'oblio di Ebbinghaus: lo so che non è molto scientifico, come metodo, ma per valutare qualcosa io guardo cosa mi rimane in mente... e mi restano pochi nomi: Ellison, Dick, Ballard, Zelazny, Delany, Spinrad, la St. Clair, Sturgeon, Martin, e della vecchia guardia Heinlein. E altri pochi, per gli italiani: qualcosa di Curtoni, di Leveghi, di Montanari, un racconto di Horrak, brandelli di Cersosimo, frammenti di Aldani e di Miglieruolo, gli ultimi due lavori di Pestriniero, un racconto, due di Catani e il suo romanzo inedito per quanto riguarda la 'storia' del genere. Dei giovani, vorrei ricordare solo alcune cose di Cammarota, la Lipos, un romanzo di De Franchi, Filastò... tutto il resto è bu

io. Pensa che nelle cose che ho letto ultimamente, diciamo negli ultimi due anni, ho provato una grossa emozione solo leggendo Il pianeta di Satana e La collera delle tenebre... vorrei dire che tutto, ormai, mi sembra intercambiabile: Brussolo e Resnick invece no, avevano quel giusto sapore di 'trasgressivo' che è sempre più difficile ritrovare. Vorrei aggiungere però che questi miei pareri sono, e anche troppo, condizionati dal fatto che io leggo raramente fantascienza e fantasy...

D. GALLO - Ritieni che il comportamento degli editori sia in grado di interferire sulla qualità dell'opera. Hai qualche episodio personale da citare?

C. ASCIUTI - Episodi? Tragicamente tanti. Non voglio equivocare, però: per mia grande fortuna, non appartengo alla categoria del 'genio incompreso' (costume, questo, tutto italiano) che si vede respingere il suo capolavoro dai cattivi editori. Io parto da alcune considerazioni che, banali nella loro autenticità, mi sembrano doverose. Ma che purtroppo la gente sembra dimenticare... fantascienza, fantasy, horror, qui in Italia hanno un campo ristretto, non hanno criteri di verificabilità e non incidono minimamente sul reale, voglio dire non solo sociale e politico, ma neanche culturale. Insomma: per l'esterno, scemi siamo e scemi rimarremo.

Detto quindi che la nostra scrittura è incidentale ed epifenomenica rispetto alla cultura italiana, e saputo che questo è solo un gioco, è ovvio che l'editore voglia giocare senza rimetterci: e che pubblichi solo cose che si possano vendere. Ciò significa che l'editore vuole un certo prodotto, e che presumibilmente è in grado di farti modificare ciò che hai scritto o che scriverai: rientra, ciò, nella loro logica che è quella del mercato.

Su questo nulla da dire. Io so perfettamente che i miei romanzi, tutti rigorosamente inediti, non venderebbero neanche mezza copia e mi sembra un comporta

mento intelligente quello dell'editore che li rifiuta per non crearsi un 'buco' finanziario non indifferente. D'altra parte questa è merce, e non cultura: è quella che Marx chiamerebbe la logica del Denaro-Merce-Denaro, cioè delle strutture autogeneranti... so anche che non cambierei nemmeno una virgola, non già a livello stilistico, ma ideologico o strutturale perché non m'interessa fare una cosa 'bella' ma 'significante', e poi il gusto di ciò che faccio è mio e nessuno me lo toglie. Faccio già tanti lavori di merda per vivere, che almeno questo che è il mio gioco me lo lascino giocare come voglio io!

A costo di parer presuntuoso però, voglio dire che dipende anche da chi mi dice di modificare delle cose. Se Umberto Eco o Walter Binni o Piero Camporesi mi dicono 'Guarda Asciuti, non hai capito nulla, taglia qui, cuci lì', lo faccio e li ringrazio, perché hanno duemila secoli di critica alle spalle. Ma nel nostro giro, ahimé, non abbiamo ancora gli Eco, i Binni e i Camporesi... abbiamo fatto passi avanti, d'accordo. Ma se un qualunque fan mio coetaneo o giù di lì, approdato fortunosamente ad una scrivania dopo anni di gavetta a far fanzine, rivistine e Italcon mi dice cosa devo fare, semplicemente mi rifiuto!

D'altronde, ripeto, c'è sempre il mercato. Io sogno, nelle mie elucubrazioni a occhi aperti, che l'editore X arrivi da me e mi dica: 'Scrivi quello che vuoi, io te lo pubblico'. Ma chi è così autolesionista? Voglio citare il caso del mio romanzo di horror 'moderno', Brucia, ombra, brucia, che spiegherà il mio punto di vista su questo annoso problema... il romanzo parte, va a Viviani: Viviani, con la massima onestà, dice che non è pubblicabile perché a) è molto molto al limite b) perché lui non pubblica horror. Sellerio lo rifiuta perché non rientra nel genere delle cose che pubblica. Savelli (quando c'era) lo respinge perché era già nel caos per conto suo. Pilo lo legge, dice che preferisce i miei racconti ai romanzi, e che comunque non saprebbe dove metterlo: com

portamento anche questo ineccepibile. Theoria non si dichiara soddisfatta integralmente del lavoro, ha già diverse cose da pubblicare: lo respinge. De Turris lo legge, rimane perplesso in alcune parti, altre lo interessano, dà alcuni consigli su come rimetterlo a posto.

Sai chi è l'unico che l'avrebbe accettato così com'era, e se non fosse stato nelle grane l'avrebbe pubblicato? Bertani, Giorgio Bertani. E perché? Perché a Bertani dell'horror, della fantascienza e di tutto il resto non gli fregava nulla; a lui interessavano delle storie vere, e quella era maledettamente vera. Ora, se io dai tempi di Viviani (1981) in poi avessi messo mano al romanzo, con tutti i tagli e le modifiche suggerite prima o poi l'avrei piazzato da qualche parte... ma cosa sarebbe rimasto del romanzo originale? Nulla. A questo punto preferisco un inedito in più, nessuno sentirà la mancanza del primo romanzo di Claudio Asciuti.

D. GALLO - Claudio Asciuti comunista, fascista, anarchico, punk, borghese, ti sono state attribuite numerose etichette, quali di queste sono state motivate?

C. ASCIUTI - Tutte, naturalmente, e ce ne sono ancora altre. Ma tieni conto che il ruolo viene definito in base al contesto, e il contesto fantascientifico è semplicemente demenziale. A costo di recitare il ruolo del 'come eravamo', ti ricordo che nel 1977, la fantascienza era 'apolitica', 'borghese', cioè democristiana o comunque reazionaria. Io me ne arrivo in versioni freak, zaino, orecchino, capelli lunghi, questi tizi ancora un po' svengono, terrorizzati.

L'anno dopo arrivo in versione punk: i buoni borghesi dormono sonni inquieti, qualcuno gli sta rovinando il gioco, c'è anche il primo scaglione di UAU che fa casino... le cose procedono avanti, c'è la Festa dei Marziani, il Convegno al Ciak di Roma, nell'80, a Stresa, siamo in tanti a far casino, i buoni

borghesi ora da un lato diventano di sinistra, dall'altro si cagano sotto. Un vecchio comunista come Cremaschi si scaglia contro di me dicendo che sono figlio di un petroliere perché gli sto rovinando il gioco (lo stesso Cremaschi che due anni prima aveva attaccato Zioni, reo d'aver offeso l'ospite russo), una vecchiarda assale la Patrizia Brambilla, un casino nero... a quel punto UAU scompare, ma tutti sono diventati, appunto, comunisti.

Ed ecco compare Asciuti il fascista. Questi stronzi, che tra l'altro ignorano che io sono anche stato fascista, e fanno finta di ignorare che io resto comunque anarco-comunista qualunque cosa voglia dire il termine ora, appena io prendo contatti con Pilo (che come sai era allora un noto colonnello della DIGOS, e tutti quelli che lo credevano tale gli giravano al largo) divento fascista. Il problema è che Pilo non è uno della DIGOS, non è un fascista, è invece un manager della fantascienza; allora ecco il Premio Tolkien, Asciuti è fascista perché partecipa al Tolkien. Cammarota, che pure ci partecipa, invece no, chissà perché... ti rendi conto di che razza di squallore? Pensa poi appena io scrivo a De Turris che bazza, che razza di teorie vengono studiate, l'autonomo nero, l'anarchico di destra, il nazi-maoista... per carità, pensa che stiamo festeggiando il primo anno dopo Chernobyl e c'è della gente che si preoccupa per questo, perché io prima ero freak, poi punk, poi comunista, poi fascista... nessuno dice che la Piegai è liberale perché scrive per Viviani, o che Aldani è fascista perché ha pubblicato _Parabole per domani_ con Solfanelli, o che quelli che scrivevano per _Robot_, stranieri compresi, rientravano nell'area dell'ultrasinistra... ma prima, chi scriveva per Pilo quando era un colonnello della DIGOS era fascista, e ora chi scrive per De Turris è fascista. E allora chi scrive per Valle è comunista? Tu pensi che abbia un senso tutto ciò? D'altronde ricordo un bellissimo articolo apparso su Alfabeta, mi pare di Cacciari, dal titolo _Giustizia è_

pentimento; qui, evidentemente, se non ti penti di qualcosa o non fai dichiarazioni di fede a qualcuno le cose non funzionano affatto.

D. GALLO - Ti è stata più volte rinfacciata la tua collaborazione con Gianfranco De Turris, in quanto esponente del neofascismo contemporaneo. Cosa ne pensi dell'ideologia politica nella fantascienza?

C. ASCIUTI - Bene, vorrei innanzi tutto chiarire che, per motivi a me ignoti, se Pestriniero o Aldani pubblicano con De Turris non sono fascisti, mentre Asciuti lo è. A me non me ne frega proprio nulla, anzi, la cosa mi fa sorridere. Posso non essere d'accordo con l'ideologia di De Turris, e posso essere solo parzialmente d'accordo con le sue teorie letterarie, ma finché lui si comporta come si è sempre comportato con me, non vedo perché non dovrei collaborare ai suoi progetti. Tra l'altro De Turris non si è mai venduto, come invece tanta gente è abituata a fare, e questo lo pone al di sopra di tanti altri individui che sono attualmente in giro... inoltre credo che attualmente ci sia una sorta di 'rimozione' da parte dell'immaginario non politicizzato del suo lavoro... la sinistra (e non faccio nessuna fatica ad ammettere che ai tempi io stavo con la sinistra) lo aveva demonizzato, il centro, ora lo rimuove... un destino un po' strano, per uno che, in buona fede, si è sempre battuto per le sue idee. Ora anche Oreste del Buono viene attaccato, perché è amico di De Turris... sono convinto che se Renato Curcio o Toni Negri diventassero amici di De Turris, diventerebbero fascisti anche loro.

Ripeto, a me di queste diatribe non me ne frega proprio niente. Fare della politica con la fantascienza è, come dire, voler fare la rivoluzione con le canzonette: tu credi che al mondo gli freghi qualcosa del fatto che Asciuti abbia pubblicato sotto l'egida di Caronia, di Pilo e di De Turris? Io credo proprio di no. Anche la politica era un gioco, io mi

ricordo l'intervento di Remo Guerrini che diceva delle cose che tutti avrebbero dovuto pensare (cioè che esiste una fantascienza di destra e una di sinistra) ma ci sono ancora degli stronzi che lo negano: ma allora boom, dagli a Fusco, dagli a De Turris, dagli a Leveghi! Ora non c'è più la sinistra, e la gente, che come sai manca di fegato se è sola, non potendo attaccare De Turris lo emargina. Secondo i miei calcoli, tra una decina d'anni saranno tutti fascisti, come prima erano tutti marxisti e ancora prima tutti democristiani... voglio dire che saranno 'fascisti' non perché voteranno MSI e utilizzeranno ideologie di destra, ma solo perché verranno consegnati alla storia come tali. E come ha detto una volta Lévi-Strauss, la storia porta al centro alcuni eventi, altri li nasconde ai margini: adesso va di moda la rimozione, ieri la demonizzazione: ma dimmi, quanti di quelli che ora rimuovono De Turris, e che prima lo attaccavano, erano assieme a me nel 1980 a Stresa, con i carabinieri che mi controllavano i documenti? Io non ne vedo proprio nessuno. E quanti erano nel 1979 alla Festa dei Marziani di UAU, con la polizia che diceva di sgomberare se no caricava? Sempre nessuno. E quanti erano nel 1981 a Ferrara all'Einstein Perduto? Nessuno, ancora nessuno.

Questa vocazione antifascista, dove se l'è scoperta la gente? Guardando la televisione? Guarda, mi viene in mente una cosa: Magris, in Itaca e oltre, quando dice che l'ostentazione della cultura non serve, e che la produzione letteraria è un punto di partenza per la lotta politica, e non di arrivo... è facile dirsi antifascisti nella fantascienza, ma quanti di questi poi vanno davvero nelle piazze a combattere? Io ne conosco ben pochi, e di quei pochi ho il massimo rispetto: ma gli altri mi fanno schifo, e basta. Io scrivo con De Turris, però nessuno m'impedisce di organizzare scioperi a scuola o di partecipare alle manifestazioni antinucleari... ed è stato con grandissimo piacere che a Montepulciano ho reincontra

to il compagno X di Milano, ex-UAU, che dopo esser stato tacciato prima di comunista e poi di fascista voleva raccogliere fondi per il Nicaragua durante la Convention... e i grandi nomi dell'antifascismo dov'erano in quel momento?

D. GALLO - Hai scritto molto con Fanucci, come sono stati i rapporti con Gianni Pilo e il suo staff?

C. ASCIUTI - Molto buoni, direi, a parte alcuni screzi nati per il motivo di cui ai punti precedenti, cioè che nessuno si fa i fatti propri... poi buoni, dopo i suddetti screzi; infine morti per morte naturale, per disinteresse reciproco, perché qualcuno aveva tutto l'interesse perché finissero. Con me Pilo si è sempre comportato con molta correttezza, a parte quando mi arrivava la versione 'corretta' da altri di ciò che diceva. Faccio un esempio: Pilo telefona a Esposito, Esposito scrive a Cammarota, Cammarota mi scrive; io sento la versione di Cammarota, telefono a Esposito, Esposito telefona a Pilo, Pilo mi telefona e capisco di non aver capito nulla; allora scrivo a Cammarota, nel frattempo pure Esposito gli scrive, Cammarota non capisce più nulla e telefona a Pilo mentre io e Esposito gli scriviamo; Pilo non capisce più nulla, ritelefona a me, io telefono a Esposito e lui a Cammarota, e così via... magari Pilo aveva detto a Esposito 'A Roma fa bel tempo' e questo alla fine diventava un 'casus belli' tra di noi.

Comunque erano bei tempi: io e Esposito andavamo a Roma, là c'era Cammarota, Pilo ci invitava sempre a mangiare, ci veniva a prendere alla stazione... si è sempre comportato, con noi tre, da signore. Ed era anche un ottimo manager, finché l'inesausta coorte di leccapiedi che gravita attorno a SF..ERE l'ha, a mio avviso, messo in una posizione... acritica. SF..ERE pubblica tutto, ormai, comprese delle bufale tremende. Gli scherani di Pilo vogliono essere pubblicati e lui, che non sa dire di no, li pubblica.

A quei tempi ho conosciuto Fanucci, che m'è sembra

to a sua volta un'ottima persona, e Mazzarese e D'Aquino che erano molto simpatici. Ripeto ho nostalgia di quei tempi, Esposito che mi telefonava tre volte al giorno tutti i giorni per dirmi di far questo e quello, Pilo che s'incazzava perché io non facevo niente, Cammarota che cercava di sedare il tumulto inutilmente... poi sono finiti, e penso che tutta l'Italia fantascientifica sappia il perché e non mi sembra il caso di riportarlo ancora.

D. GALLO - Ritieni che la figura dell'artista sia separata da sue eventuali responsabilità sociali e politiche? Ora il dibattito avviene in Francia tra l'eredità di Sartre e dei Nuovi Filosofi e le teorie di Baudrillard e Bernard-Levi. In Italia, nella fantascienza, se ne è parlato spesso; pensi che sia un problema legittimo?

C. ASCIUTI - Onestamente non lo so. Potrei dire un sacco di cose, tutte utili per salvare la faccia, ma non avrebbe molto senso. La crisi della sinistra, e del marxismo, a cui nonostante tutto io faccio ancora riferimento, ha investito così a fondo i modi di produzione e le strutture socio-culturali da trasformare l'esistenza in un gran casino dal quale è impossibile uscire... il dibattito a cui accenni è insviscerabile, e credo che la 'svolta' ideologica dei Nuovi Filosofi abbia contribuito ad aumentare maggiormente il caos... sono d'accordo comunque con alcuni di loro, quando pongono una pregiudiziale: l'impossibilità teorica di definire correttamente destra e sinistra. D'altronde il tramonto delle ideologie esiste, eccome.

E poi, come dicevamo, tutti si pentono di quello che hanno fatto. Guarda che aria spira al processo Ramelli: questo poveraccio ci ha lasciato la pelle, ha allungato una lista che comprendeva Fausto e Iaio, la Masi, e chissà quanti altri che ci sono rimasti, hanno perso posti di lavoro, casa, amici, sono finiti in galera perché si battevano per qualcosa in cui cre

devano... io onoro sempre i caduti, sia quelli per il comunismo che quelli per il fascismo: ma adesso vedi le manifestazioni per Ramelli, e se lo speaker non ti dice che sono fascisti li prendi per compagni. Poi ti leggi il libro di Bessarione alias Simonetti, o quello di Solinas, e ti vengono le crisi di identità. Poi parli con la gente di destra e scopri che in tante cose la pensa come te, e parli con quella di sinistra e scopri esattamente l'opposto... e ripeto, c'è, da entrambe le parti, una lunga lista di morti ma i trionfatori sono sempre gli stessi di prima. A questo punto, in quanto artista cosa ci stai a fare?

Come dicevo prima a proposito di Magris... che funzione ha la letteratura quando non capisci neanche chi sei e dove vai? Cosa veicoli, se non ti ci raccapezzi neanche più? Stendere proclami non è poi troppo difficile, e creare ideologie nemmeno: ma in quanto a condividerne la giustezza... bene, quello è un salto nel vuoto. E poi, nel nostro campo specifico ... io penso sempre a due racconti, l'uno (bruttissimo) di Zanicchi, l'altro (bello) del Valle, l'uno dichiaratamente di destra, l'altro dichiaratamente di sinistra, ma al di là dei meriti stilistici, come dire, tentativi estremi di far della politica con la fantascienza e perciò inutili entrambi, sostituibili, intercambiabili con un opportuno cambio di ideologie. A questo punto cosa ci sta a fare l'artista? Poi mi viene in mente un Leveghi (bello) e un Asciuti (così-così) entrambi inutili, entrambi sostituibili... e poi d'improvviso una legione di spettri, che va da Pasolini ad Appelius, da Malaparte a Malaparte, dal Pio Cappuccino a Fenoglio, da Mazzantini a Vittorini e oltre... e di fronte a uno di questi, cosa ci sta a fare la fantascienza?

La lode al dubbio di Brecht funziona sempre. Potrei molto semplicemente riassumere la situazione in questo modo: a fare la rivoluzione, di destra e di sinistra, ormai non ci crede più nessuno. Il tramonto delle ideologie ha lasciato l'arroccamento su posi

zioni a dir poco paradossali, in un vuoto che va dal MinCulPop a Zdanov. Ci sono gli irriducibili, i pentiti, e quelli che come me si guardano attorno perplessi, e cercano vanamente di capire che cosa stia accadendo. D'altronde la crisi delle ideologie ha lasciato un segno molto forte: ed è la prospettiva comportamentale che spesso viene unificata (missini 'verdi', comunisti 'nucleari') e paradossalizzata (la CGIL-Scuola che dice a noi dei Comitati di Base che siamo 'pagati dai fascisti', la destra di Pisanò che odia i terzaposizionisti, ecc.) in una sorta di caos inestricabile...

Noi, entità totalmente svincolate dal reale che giochiamo il nostro solipsistico gioco della fantascienza, tutto quello che possiamo fare è tentare (dico tentare) di reinterpretare la storia, la realtà, il sociale, il personale, il caos secondo i nostri metri ... veicolando magari anche quello che pensiamo, ma non necessariamente. Alle volte è più interessante veicolare altre cose, a livello personale; che so, storie d'amore, crisi esistenziali, problemi di sopravvivenza, la pratica della follia, la crisi dell'artista, il sogno dell'immortalità e altro.

Personalmente questo mi mette in crisi. Ti pongo due estremi, già che siamo in tema, di comportamenti politici: da un lato l'irriducibilità, dall'altro qualcosa di non ben definito (la riducibilità, forse?). Prendi quelli che rappresentano, attualmente, il prolungamento storico delle lotte fantascientifiche degli anni Settanta, i 'sopravvissuti' al marasma: De Turris e Valle. Entrambi un'ideologia di base ben strutturata, che si riflette nei loro modi comportamentali; entrambi una pratica della scrittura ormai decennale, entrambi una fede politica sedimentata in anni di lotte. Parafrasando Cyrano de Bergerac, a questi pazzi mi ci levo tanto di cappello. E' una posizione che rappresenta la connessione dell'ideologia con l'arte: la loro scrittura è sì, come tutto, un atto politico, ma nello specifico un <u>preciso</u> atto poli-

tico... io ho il massimo rispetto per entrambi, benché non sia d'accordo con nessuno dei due.

Nel frattempo, e non faccio nomi perché tanto li conosciamo tutti, esistono pentiti, rinnegati, banderuole, mercenari (ma molto peggiori di me!) disposti a barattare ogni cosa per la pubblicazione dei loro materiali. Quali sono le funzioni di questi due estremi? Nel primo caso incidere con il proprio lavoro sulla realtà e trasformarla; nel secondo far sì che sia la realtà che incida sul proprio lavoro e lo trasformi secondo le esigenze del committente-padrone. Abbiamo quindi un complesso ciclo motivazionale che produce comportamenti atti a soddisfare le proprie esigenze ideologiche da un lato, e dall'altro quella che Festinger chiamerebbe la dissonanza cognitiva, il cambiare cioè i propri sistemi cognitivi per adattarli ai propri comportamenti. Irriducibilità versus riducibilità, coerenza versus contraddizione, rigidità versus elasticità. Ma nel gran mondo della fantascienza (che tutto sommato è sempre di estrazione piccolo-borghese, ma guarda, di una borghesia molto molto retriva) i De Turris e i Valle sono guardati con sospetto se non combattuti a spada tratta, mentre gli altri sono quelli che vanno avanti... che poi i secondi s'inchinino, se è il caso, ai primi per farsi pubblicare qualcosa è un fatto incidentale, non c'entra nulla.

In mezzo a queste due categorie, poi, ci sono i mercenari, quelli come me, che vendono il frutto del proprio lavoro ma poiché non prendono una lira, direi che lo regalano; e appartenendo a tutti, finiscono con l'appartenere a nessuno. Ora De Turris sa perfettamente che io sono 'a sinistra dell'estrema sinistra' (si dirà ancora così?) ma ciò non gli interessa, quello che vuole sono dei racconti ben scritti, con un senso logico, con una struttura interna; che poi siano scritti da anarchici, marxisti e luddisti gli interessa relativamente. Allo stesso modo il Valle un po' di anni fa ospitò una mia recensione ai volumi

dell'Akropolis che facevano intravedere un'ideologia diversa dalla sua, ma appunto per i motivi di cui sopra li ospitò e basta. Né De Turris né il Valle m' hanno mai chiesto di cambiare idea...

Ecco, il mercenarismo è a mio avviso l'unico mezzo di soprevvivenza nel mondo fantascientifico; la libertà assoluta di dire ciò che si vuole e come si vuole (o di non dir assolutamente nulla, a scelta) in un momento in cui al contrario bisogna, come dicevo prima, far dichiarazioni di fede a qualcuno. In quest'ottica l'artista può essere veramente creativo, può decidere se dire non dire delle cose...

D. GALLO - Quali sono i personaggi del fandom che vorresti veder scomparire, e, d'altra parte, quali sono state le persone e le iniziative che giudichi positivamente?

C. ASCIUTI - A questa domanda vorrei rispondere tutti, ma sarebbe ingiusto. E allora risponderò, nella miglior tradizione cognitivista, dividendo il fandom in tre categorie: gli amici, i conoscenti, e quelli indifferenti, quelli che si odiano, i nemici, gli stronzi, ecc. Nella possibile ecatombe radioattiva, da atrazina e molinate, da ecocatastrofe o da guerra nucleare, salverei in quanto amici il terzetto Caronia, De Turris e Pilo benché si odino l'un l'altro, per il semplice fatto che li considero amici e perché ho dei debiti artistici con loro; Cammarota, zuzzurellone, è un amico di vecchia data; il duo Catani-Ragone a cui mi lega un'amicizia decennale; Lippi, 'umano, troppo umano'; Pestriniero, la cui amicizia ho avuto modo di provare l'anno scorso; il Valle, in ricordo dei tempi eroici; Solfanelli, che è una brava persona; Tafuri, altro recente amico; Curtoni, ad memoriam... poi c'è la categoria dei conoscenti, di cui non sto a far l'elenco, ma che comprende gente che non mi ha fatto nulla, con cui ho dei rapporti di amicizia part time, che vedo volentieri, che mi rallegro quando li incontro... tutti gli altri 1500 fans, infine, potreb

bero allegramente scomparire perché mi sono indifferenti, o li odio, o mi odiano, o non li sopporto. Tengo a precisare che questa è una lista affettiva, indipendente dalla qualità delle prestazioni. E in quanto alle iniziative... bene, essendo un nazi-maoista, un anarchico di destra, un autonomo nero, riesco anche ad essere nichilista e tradizionalista. Il vecchio progetto 'distruggere la fantascienza' rimane ancora nei miei piani, e tutte le iniziative per ricrearla, naturalmente, sono passibili di distruzione ...

Genova, 21 aprile, Natale di Roma, 25 aprile, Festa della Liberazione...

o o o o o o o o o o o o o

Lorenzo GARDELLA

NOT FOR SALE THANKS

Editoriale Ambra, 1987; pp. 88, £ 6000

"Not For Sale Thanks" esula forse dalla linea editoriale di INTERCOM in quanto è difficile rilevare un rapporto interdisciplinare fra le varie pubblicazioni di SF e questo volumetto che raccoglie i testi e le poesie dei migliori "song-writers" neo-psichedelici italiani; ed anche se contatti tra le due forme di espressione ci sono stati (V. "Interstellar Overdrive" dei Pink Floyd), questi sono stati del tutto sporadici.

Ad ogni modo il volume in questione, che viene alla luce grazie al tenace lavoro di Gabriella Ruffa, oltre ad essere unico nel suo genere offre al lettore una serie di composizioni, cronologicamente molto recenti, di 28 gruppi e poeti underground italiani provenienti dalle più disparate provincie. Certo, l'estetica neo-psichedelica è senz'altro l'elemento coagulante dell'intera raccolta, non però l'imperativo conduttore; autori come il ben ritrovato Alberto Fiori Carones, Vodkakafka e Blue Tempo sfuggono infatti alla norma proponendo scritti di innegabile valore

contemporaneo.

In linea con le loro azioni sonore sono, invece, i testi (in inglese e tradotti impeccabilmente in italiano) dei gruppi musicali; alcuni dei quali veri e propri "new-comers" della scena e certamente future stelle. E' infatti facile predire un roseo avvenire a formazioni come i senesi Pikes In Panic o a Pale Dawn e Magic Potion, entrambi generati dallo scioglimento di un altro gruppo romano, Technicolour Dream (presente nella raccolta); discretamente conosciuti, se non famosi, risultano essere Boohoos e i torinesi Sick Rose, proiettati verso un suono tipicamente "garage", veloce e irriverente come nelle migliori tradizioni americane.

Gloria ed onore, infine, a No Strange e Effervescent Elephants i quali, rispetto ai precedenti, sono legati alle origini, diametralmente opposte: più delicate ed introspettive, della psichedelia inglese. Con un particolare occhio di riguardo all'opera schizoide di Syd Barrett.

In "Not For Sale Thanks" possiamo dunque scoprire il multiforme veicolo espressivo di un manipolo di artisti che sta ricostruendo il panorama sotterraneo italiano, lasciato boccheggiante dal dopo-punk; un panorama mai come ora fornito di mezzi ed occasioni per oltrepassare le sue naturali frontiere.

Alla Coop. Editoriale Ambra chiediamo di non mollare la frequenza e di rimanere all'ascolto di nuove proposte del sottobosco artistico nazionale sempre più fiorente; e attendiamo la pubblicazione dell'ideale proseguimento di questo volume con la stessa precisione e tempestività.

Ricordiamo inoltre che è disponibile presso la The Tea Time's Esquire (c/o Gabriella Ruffa - Via San Grato, 55 - 13040 Alice Castello), ad ideale completamento di "Not For Sale Thanks", una cassetta-compilation con cinque dei gruppi emergenti già contenuti nella raccolta; riteniamo consigliabile l'acquisto di questa produzione sonora al fine di un ulteriore appro-

fondimento di conoscenza del fenomeno neo-psichedelico italiano. Il volume è richiedibile anche alla Editoriale Ambra: Via Morosone, 12 - 13100 Vercelli.

o o o o o o o o o o o o o o

Danilo SANTONI

LA NUOVA FANTASCIENZA

> Il cielo sopra il porto aveva il colore della televisione sintonizzata su un canale morto.
>
> W. Gibson, Neuromante

IL NUOVO

Il termine "nuovo", già di per sé abbastanza ambiguo, può apparire fuorviante se riferito alla sf. Il termine implica un sentimento di nascita, di inizio: non tanto una rottura con il passato quanto un oblio, una assenza di passato. Una visione che si collega al concetto di "novum" di Suvin. Ma, specialmente nella letteratura, questo prestigio della purezza viene molto spesso a mancare e più comunemente si fa riferimento a nuovo come "moderno" intendendo un senso di progresso e implicando un concetto di evoluzione positiva.

Il fatto è che la sf, specialmente quella attuale, dominata dal commercialismo americano, tende ad essere ripetitiva nei temi e nelle strutture dedicando il massimo sforzo innovativo soltanto all'aspetto esteriore. E' possibile infatti suddividere il corpus delle opere di fantascienza secondo temi che nella quasi totalità risalgono all'origine del genere (e molto spesso partono da un'unica persona, H.G. Wells) e seguendone il percorso se ne possono osservare gli sviluppi formali che mascherano una sostanziale immobilità concettuale.

Nella grande mappa fantascientifica il grafo narrativo presenta solo raramente delle interruzioni di percorso; si può dire anzi che tali interruzioni si possono ricondurre a due momenti particolari: la rivoluzione campbelliana e lo strattone della new wave.

Distinzioni e classificazioni sono possibili, comunque, solo a posteriori, allorché si è sedimentato il turbinio delle polemiche e si è fissato l'elemento innovativo all'interno di convenzioni riconosciute.

Per questo, a parlare di nuovo per periodi non abbastanza storicizzati si rischia di attribuire al discorso più un valore di "novità" che di "rinnovamento".

Date queste limitazioni, comunque, non sembra azzardato, parlando della produzione fantascientifica di questa seconda metà degli anni '80, accennare a qualcosa di nuovo, inteso nel senso di innovazione.

TECNOSFERA

Ancora non è possibile valutare appieno l'influsso rivoluzionario che la tecnologia moderna ha avuto sul nostro modo di vita. Una cosa comunque è evidente, una volta che le scoperte scientifiche sono giunte a contatto con i vari mezzi di espressione della cultura occidentale si sono prodotti degli sviluppi imprevedibili e imprevisti, anche per la sf. Temi e concetti come intelligenza artificiale, computer, microchip, hanno fatto parte di quel bagaglio culturale comune che si è ripresentato costantemente negli scrittori fantascientifici di generazione in generazione. Non è stata tanto la diffusione che essi hanno avuto nella vita quotidiana a rappresentare un elemento innovativo del genere letterario: era facilmente prevedibile uno sviluppo dell'elettronica e dell'informatica, e quasi tutti gli scrittori vi hanno lavorato sopra esprimendo le idee, i dubbi e le paure proprie e dell'inconscio collettivo. Ma idee, dubbi e paure così espressi trovavano come terreno di coltura una società molto simile a quella in cui viveva l'autore: ci sono forse dei grossi cambiamenti sociali nell'umanità che ha prodotto i robot positronici di Asimov?

L'autore fantascientifico molto spesso si è limitato a prendere in esame una invenzione o un atteggiamento innovativo costruendogli attorno una società che non era stata per nulla influenzata dalla tecnolo

gia che aveva prodotto quella particolare invenzione.

Spinrad in un suo articolo ha usato il termine "tecnosfera" ad indicare quel particolare insieme di tecnologie (scientifiche ed umane) che contribuiscono alla realizzazione di una innovazione. E la tecnosfera non è una entità perfettamente circoscrivibile, perché alla realizzazione e alla diffusione di un atteggiamento innovativo può contribuire di tutto.

In effetti soltanto durante questa seconda metà degli anni '80 si è potuto osservare un cambiamento nell'atteggiamento degli autori nei confronti della tecnosfera e con esso è stata possibile una analisi più fedele della società informatica in particolare, e degli influssi che il mondo scientifico ha sulla vita di tutti i giorni in generale.

Soprattutto un gruppo di scrittori che ha presentato un corpus narrativo compatto nei temi e nelle metodologie narrative e che è stato etichettato con il termine "cyberpunk" ha rappresentato la punta di diamante di questo cambiamento, un cambiamento che comunque è più generalizzato e differenziato di quanto si pensi.

VIDEOSTAR

La svolta più evidente si è avuta nei settori culturali che si esprimono attraverso l'immagine: l'arte visiva si è andata sempre più liberando dai legami mimetico-naturali per darsi una dimensione sempre più onirica. Due sono gli aspetti più evidenti di questa rivoluzione metodologica: gli "effetti speciali" e i videoclip: l'immagine che riesce a dar vita all'impossibile e a riprodurre la musica.

Il più grande beneficiario di queste nuove tecnologie è stato il cinema che con "2001: Odissea nello spazio" ha indicato i valori della nuova frontiera narrativa: realtà (ri)creata dagli effetti speciali e immagini tendenti a (ri)produrre le emozioni della partitura musicale. La storia che viene raccontata non è mossa dall'azione ma dall'emozione, il ritmo è

dato dal susseguirsi dei diversi stati emotivi.

La lezione di quel primo grande film fantascientifico è stata portata avanti ed approfondita, e nell'approfondimento si è sviluppata la specializzazione e dalla specializzazione è scaturita la frammentazione.

Il ciclo di "Star Wars" ha canonizzato e codificato il culto dell'effetto speciale per abbattere ogni barriera tra realtà e finzione. Al contrario, il gioco tra realtà e finzione, o meglio l'iterazione dei diversi piani di realtà attraverso la musica, si trova già completamente sviluppato in "Thriller" di Michael Jackson, in quello che si definisce il progenitore di tutti i videoclip.

La divaricazione comunque non è poi così marcata e netta come il discorso porta a pensare: contaminazioni di percorso tra le due direttrici sono comunissime (basti pensare ai video di Peter Gabriel) e l'esempio forse più evidente è rappresentato dalla tecnica narrativa degli spot pubblicitari. Poi, forte delle innovazioni di linguaggio di Alien, giunse Ridley Scott a presentare il suo Blade Runner. Un film che aveva preso un romanzo di Dick sfaccettato e complesso e lo aveva trasformato in una storia d'amore zuccherosa e romantica facendone un capolavoro. Non soltanto per il film in sé, ma proprio come trasposizione di un romanzo: Blade Runner è il completamento naturale di Do Androids Dream of Electric Sheep? (e viceversa).

I CANTORI DELLA CHIRURGIA URBANA

Quando apparvero i "cyberpunk" sembrò che fossero usciti da qualche inquadratura affollata di Blade Runner. Neuromancer di Gibson segnò il momento della grande rivoluzione perché fu un romanzo di successo ma altri nomi accompagnavano quello di Gibson: Sterling, Rucker, Cadigan, Shiner, Williams, Swanwick... un coro compatto che parlava di realtà sostanzialmente identiche.

Vennero i cyberpunk a dar voce alla loro rivolta e furono accettati da alcuni e rifiutati da altri. Ac-

cettati con calore e rifiutati con forza. Forse gran parte del valore della loro produzione è legato strettamente alla polemica che essi riescono a creare, ma una cosa è evidente: Gibson e compagni hanno portato un discorso letterario nuovo, un discorso che poggia su basi culturali nuove, legate agli sviluppi tecnologici della decade che stiamo vivendo.

L'assunto di base della teoria cyberpunk è che le innovazioni scientifiche non potranno rimanere nelle mani di una élite (sia essa scientifica, politica o culturale) ma si diffonderanno in tutti gli strati sociali fino ad arrivare agli emarginati e ai disadattati.

E questa sarà una grossa rivoluzione. Come agli inizi della storia moderna il diffondersi di dottrine religiose basate sulla predestinazione fu la base di sviluppo di concetti democratici, così il contatto dell'umanità nel suo insieme e senza esclusioni con la tecnosfera porterà a grossi rivolgimenti sociali e culturali.

Il discorso non è di merito: la "nuova" società non è né migliore né peggiore delle società precedenti: sarà solo più realisticamente funzionale alla tecnosfera che l'ha prodotta. L'individuo non sarà né più libero né più schiavo dei meccanismi di controllo che il potere crea, dovrà soltanto combattere una lotta nuova contro un nemico nuovo e con metodi e tattiche nuove.

HIGH-TEC

Quando Elric di Melniboné giunge nella città di Ameeron per ottenere informazioni cerca una locanda o una piazza. L'architettura e l'urbanistica sono sostanzialmente sempre le stesse per tutto l'arco dello sviluppo fantascientifico e non fanno altro che riprendere modelli architettonici della vita quotidiana, impreziositi magari da qualche svolazzo arabeggiante e resi esotici con il recupero di ambienti caduti in disuso nella nostra società come sale del trono, case

di piacere, harem, matronei... La struttura portante è rimasta ancorata alle teorizzazioni e ai concetti codificati in epoca rinascimentale ancora presenti, in maniera banalizzata, nella società attuale.

Una sorte pressoché analoga è toccata alle altre forme artistiche. La pittura ha trovato posto solo attraverso una schiera di psico-artisti, creatori improbabili di psico-opere praticamente impossibili, completamente slegati dalle manifestazioni artistiche attuali. La stessa letteratura si è vestita di panni convenzionali ed anche la grande rivoluzione della New Wave non ha fatto altro che rivolgersi a forme espressive di avanguardie ormai superate, e lo ha fatto solo sporadicamente, adottandone le tecniche saltuariamente senza cercare di crearsi una tradizione. Tracce di questo atteggiamento arrivano ancora a noi (un esempio può essere l'episodio della malattia di Valentine in Il Pontifex Valentine di Silverberg che nel suo trattamento attraverso diversi punti di vista richiama alla mente il metodo narrativo cubista teorizzato da Gertrude Stein).

L'ingresso della narrativa cyberpunk ha sconvolto il tranquillo stagno fantascientifico anche sotto questo aspetto. Anzi quello artistico è forse l'aspetto più peculiare della sensibilità narrativa di Gibson e compagni: nelle loro storie c'è sempre almeno un personaggio in qualche modo legato all'ambiente artistico e il problema culturale è centrale nell'ordito della trama narrativa.

L'arte comunque non è trattata in maniera escapista o astratta: la cultura che ha generato il mondo dei cyberpunk è un'evoluzione naturale della nostra cultura attraverso un raffinamento dell'odierna produzione high-tec. In questo ambiente body-art, arte comportamentale, arte elettronica e tutte le altre tendenze attuali trovano la possibilità di svilupparsi senza freno. Il risultato definitivo è rappresentato dall'Urban Surgery, la modificazione chirurgica dell'aspetto fisico, l'intervento artistico sulle sem

bianze umane:

"Qui il nuovo stile era un qualcosa chiamato Chirurgia Urbana. La ragazza portava il primo esempio che Ric avesse mai visto avvicinarsi. I capelli rosso ené erano a treccette, intrecciati con grani di plastica trasparente contenenti batteri fosforescenti ad alta mutabilità che si riformavano continuamente in schemi luminosi. Il naso era stato allargato e appiattito a coprire gran parte delle guance, trasformando le narici in un paio di fessure laterali, la base del naso più ampia della bocca. I denti erano stati rimpiazzati da trapianti in lega, taglienti come rasoi che producevano un suono secco in maniera precisa e spiacevole ogni volta che lei chiudeva la bocca. Le sopracciglia erano scomparse del tutto e sotto ad esse c'erano degli impianti di plastica scura che coprivano l'orbita dell'occhio. Ric non poteva dire (...) se ci fossero ancora gli occhi, oppure degli analizzatori artefatti fissati al nervo ottico. L'effetto era di appiattire il viso, di trasformarlo in una tela per l'artista tatuatore che aveva coperto ogni millimetro di carne esposta. Complesse espressioni matematiche correvano lungo la fronte. Sotto i neri impianti oculari di plastica c'erano dei grattacieli urbani, profili di palazzi che fornivano un falso orizzonte attraverso il naso appiattito. Il mento sembrava essere un diagramma di circuito."

(W.J. Williams, "Video Star", IASFM 7.86, p.71)

Dati questi atteggiamenti comportamentali la società che circonda questi punk è perfettamente integrata culturalmente con la modernità che essi rappresentano senza però arrivare ad essere completamente estranea alle manifestazioni sociali di questi nostri anni Ottanta.

I cyberpunk non propongono una fuga nel futuro tra le meraviglie tecnologiche, ma cercano un mezzo di estrapolazione più preciso per le tendenze dell'attua-

le cultura occidentale.

LE STAMPE DI EDO

Al nascere di ogni novità ci si affanna a cercare i possibili precursori. I cyberpunk hanno molti padri più o meno putativi: ricorrono i nomi di tutti coloro che hanno trattato storie di computer o che hanno parlato di emarginati sociali ed anche il cyberspace di Gibson (quello spazio così caratteristico dei suoi romanzi) ha un precedente nel Tron di Disney. Nell'orgia di nomi che si sono fatti, comunque, manca, stranamente, quello di R. Zelazny nonostante il sopra citato W.J. Williams abbia apertamente dichiarato il suo tributo a Zelazny con un racconto, "Panzerboy", che è la trasposizione cyberpunk di Damnation Alley.

E l'accostamento con Zelazny non è poi così peregrino come sembra.

Nel 1982, due anni prima di Neuromancer, veniva pubblicato Coils (R. Zelazny - F. Saberhagen, Programma: Uomo, Urania 1029) che non solo anticipa la sensibilità informatica dei cyberpunk, ma ne adotta anche le formule narrative del romanzo nero d'azione. Ma Zelazny è presente anche con la sua sensibilità nipponica. Il giapponismo in fondo ha influenzato per tutto questo secolo la nostra cultura e di conseguenza la SF. Soprattutto il Liberty con i suoi intrecci grafici di chiara origine orientale ha trovato modo di svilupparsi ampiamente nei meandri iconografici della letteratura fantasy sino a giungere con Gould alle copertine di SF. Invenzione e ripetitività, interesse maniacale per il particolare ed iterazione nei soggetti sono le caratteristiche, per esempio, teorizzate dai pittori preraffaeliti e, inconsciamente, fatte proprie dalla maggior parte della cultura di massa (e con essa dalla SF).

Nei bassifondi delle arcades dei cyberpunk si respira la sensibilità nipponica di una predominanza tecnologica ma anche iconografica. La stessa Chirur-

gia Urbana ricorda metodi di intervento costrittivo sul corpo umano propri dell'area estremo-orientale.

Zelazny ha scritto "24 Views of Mt. Fuji by Hokusai" che è una storia di computer cadenzata dalle stampe dell'antico artista giapponese, e Bruce Sterling, dopo aver teorizzato le tecniche espressive dei cyberpunk, ha scritto "Flowers of Edo", una storia sul passaggio dal Giappone feudale delle stampe a quello della tecnologia moderna.

I percorsi culturali seguono strani sentieri e pervengono a curiosi incroci, ma la componente nipponica dei cyberpunk non è da sottovalutare, perché anzi serve appieno a quantificare e a qualificare la portata della rivoluzione cyberpunk. Una rivoluzione che alla fin fine si può semplificare nel superamento del concetto di predominanza degli USA, un superamento che avviene come mutazione naturale e tecnologica, senza grandi rivoluzioni popolari.

IL MUCCHIO SELVAGGIO

Accanto alla protesta trasgressiva dei cyberpunk esiste una forma di protesta più tradizionale che segue le vie codificate dalla letteratura di genere. Non si tratta per questo di un movimento compatto che presenta tematiche e comportamenti uniformi e gli autori che lo rappresentano vengono raggruppati dall'unico atteggiamento comune di essere "diversi" dai cyberpunk (Swanwick in un suo famoso articolo ha dato vita alla dicotomia cyberpunk/umanisti).

Il nome più illustre di questo "mucchio" è senza dubbio quello di Lucius Shepard, capace non solo di raccontare storie veramente sensazionali, ma di riuscire a immettere nuova linfa al filone del realismo magico. Di suo in Italia è stato pubblicato il primo romanzo Occhi verdi e i racconti "Salvador" e "R&R": e sono proprio i due racconti che riescono forse in maniera più chiara a definire la narrativa di Shepard. Attraverso una vietnamizzazione dell'America Centrale ed una tecnologizzazione della guerra, She-

pard distrugge tutti i riferimenti culturali dei propri personaggi che si trovano immersi in una natura selvaggia solcata dalla cultura magica delle popolazioni locali. Il corrispondente ideologico dei personaggi di Shepard è da ritrovare nelle pagine di Conrad, quello iconico nei fotogrammi di <u>Apocalypse Now</u>.

Ma con ciò non si vuole indicare una mancanza di originalità in Shepard. Al di là della denuncia dell'imperialismo americano, c'è un sentimento quasi animistico da parte di Shepard nei confronti delle proprie creazioni che coinvolge emotivamente il lettore e lo porta a riflettere in maniera nuova sull'esistenza umana in bilico tra tecnosfera e atteggiamento magico-ritualistico.

L'altro grande nome di questo universo composito è quello di Kim Stanley Robinson, forse lo scrittore più letterario del momento. Il suo è uno stile un po' distaccato, che vuole quasi recuperare la lezione stilistica di Proust immergendosi in un susseguirsi di incisi e parentesi. E come per lo scrittore francese uno dei temi portanti della narrativa di Robinson è rappresentato dalla memoria, dalla ricerca della memoria perduta. Una ricerca portata avanti non solo dai suoi personaggi ultracentenari di <u>Icehenge</u> ma anche da personaggi meno longevi che vedono disgregarsi col passare del tempo le proprie tradizioni più caratteristiche.

La sua fede marxista calata nell'America di Reagan e il suo amore per l'alpinismo lo spingono verso una dimensione venata di solipsismo e squarciata a tratti da esperienze allucinatorio-esoteriche.

Orson Scott Card è lo scrittore di successo del momento e il ciclo di Ender gli ha permesso di vincere la maggior parte dei premi letterari più importanti. Card immette, in storie di stampo tradizionale, una grossa componente religiosa, più precisamente mormone. Questa forse è la novità più grande di quel filone un po' striminzito che è la letteratura fantascien

tifica religiosa. Distaccandosi completamente dal sentiero dei grandi predecessori come W.M. Miller Jr. e R.A. Lafferty, Card miscela la propria visione mormone ad un sentimento sensuale dell'esistenza che lo porta a scontrarsi con il perbenismo delle convenzioni religiose.

Sempre nel campo religioso si muove il nome di Harry Turtledove. Se Card si può dire che esplori il proprio terreno dal lato popolare, Turtledove propone un'esperienza prettamente intellettuale/aristocratica. Il suo ciclo più famoso, quello di un mondo alternato dove la civiltà di Bisanzio non è caduta, esplora i rapporti tra religiosità e vita dell'uomo in momenti particolari della società, quando cioè qualche scoperta scientifica giunge a turbare l'equilibrio delle convenzioni che la comunità si costruisce.

O'NEIL NON ABITA PIU' QUI

Gerard O'Neil, professore dell'Università di Princeton, è forse colui che ha contribuito in maniera più determinante alla visione della conquista dello spazio. Tutto era iniziato come una esercitazione per gli studenti: disegnare una colonia spaziale. Il progetto divenne così convincente che O'Neil si trovò impegnato nella costruzione della propria colonia, la "L-5 colony", L-5 da La Grange Point 5, il punto di stabilizzazione della colonia, cilindrica, lunga circa dieci miglia, ruotante attorno al suo asse maggiore per generare una gravità artificiale e fornita di collettori solari.

Questa visione che implica un concetto autosufficiente e chiuso della colonia è stato accettato dal mondo fantascientifico con entusiasmo, soprattutto durante il periodo di sorprendente sviluppo dei programmi Apollo. Sulle ali del successo economico alla colonia di O'Neil si aggiunse il sogno della nuova frontiera della cintura degli asteroidi, il nuovo simbolo di quel liberalismo economico e quell'imperialismo politico che avevano portato [illegible] la conquista del conti-

nente americano.

La crisi economica che ha bloccato lo sviluppo dei programmi spaziali ha minato anche le basi del sogno della colonia L-5. Una nuova visione è sorta e una nuova sensibilità.

E questo non solo grazie ai cyberpunk ma anche ad altri scrittori esterni al gruppo come, per esempio, K.S. Robinson.

Il primo elemento di questa visione è rappresentato dalla totale mancanza di credibilità di un controllo centralizzato dello spazio da parte della Terra. Il risultato è la "balcanizzazione" politica del sistema solare.

Il secondo è la certezza dell'impossibilità di realizzare società "pure", senza germi di malattie sociali, ben governate e composte da gente felice che, al contrario, rappresenta la base implicita del progetto O'Neil. Inevitabilmente i vari insediamenti umani tendono ad evolversi secondo regole ecologiche proprie e a creare un mosaico di risultanze.

La nuova visione dello spazio è proprio qui, nel rifiuto di società perfette ed essenzialmente fasciste: lo sviluppo è uno sviluppo organico, legato alle leggi degli organismi viventi, leggi che nelle loro ferree strutture racchiudono il caos e l'anarchia del regno naturale.

ABITUDINE

La grande ondata rinnovatrice ha smosso il mondo della sf e certamente una nuova sensibilità si va facendo strada, ma le leggi del mercato sembrano inattaccabili: lo sfruttamento delle novità, anche le più trasgressive, si fa sempre più selvaggio e, per esempio, i cyberpunk, stretti dalla morsa del successo della loro rivolta si trovano a riprodurre il loro messaggio in opere che finiscono per essere una la copia dell'altra.

E questa, in fondo, è stata la tattica di sopravvivenza della società americana fin dal suo inizio: la

rivolta si perde nell'iterazione e a volte per una rivoluzione il successo è più deleterio della sconfitta.

> Humanity is so adaptable, my mother would say. Truly amazing, what people can get used to, as long as there are a few compensations.
>
> M. Atwood, The Handmaid's Tale

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

Per quanto riguarda un inquadramento generale delle nuove tendenze della letteratura fantascientifica, le opere principali sono le seguenti:

- Michael Swanwick, "A User Guide to the Postmoderns", IASFM, 8/86
- Vincent Omniaveritas, "The New SF", Interzone, 14
- Norman Spinrad, "The Neuromantics", IASFM, 5/86

Per gli autori una bibliografia parziale può essere la seguente:

- William Gibson:
  - Neuromancer (Neuromante, Nord)
  - Count Zero, IASFM, 1-4/86, Arbor House 1986
  - Burning Crome (raccolta di racconti, alcuni pubblicati anche da Interzone, nn. 9, 15)
  - Intervista, Interzone, 13
  - "A Nod to the Apocalypse", (intervista), Foundation, 36 (tradotta in TDS, 1/87)
  - John Clute, recensione a Count Zero, Foundation, 36
  - Gregory Feeley, recensione a Burning Crome, Foundation, 36
  - David Pringle, recensione a Neuromancer, Foundation, 32
- Bruce Sterling:
  - The Artificial Kid, Ace Books
  - The Schismatrix, (La matrice spezzata, Nord)
  - Racconti su Interzone, nn. 7, 11, 14

"The Beautiful & the Sublime", IASFM, 6/86
"Dinner in Audoghast", IASFM, 5/85 (pubblicato anche in Il meglio della Fantascienza 1986, SIAD)
"Green Days in Bruney", IASFM, 10/85
"Storming the Cosmos", IASFM, 13/85
"Flowers of Edo", IASFM, 5/87
"Little Shop of Magic", IASFM, 10/87
Intervista, Interzone, 15
"Twisted for a Living", Foundation, 35
O'Kane S., recensione a The Schismatrix, Foundation, 37
Feeley G., recensione a The Artificial Kid e The Schismatrix, Foundation, 37
Mirrorshade, antologia curata da Sterling di autori cyberpunk

Accanto ai due caposcuola c'è una serie di "minori" come: Rudy Rucker, Lewis Shiner, John Shirley, James Patrick Kelly, Pat Cadigan, Greg Bear, Walter Jon Williams.
La rivista Science Fiction Eye dedica proprio ai cyberpunk il primo numero.

- Lucius Shepard:
Green Eyes (Occhi verdi, Urania 1025)
The Jaguar Hunter, Arkham House 1987 (raccolta di racconti)
Life During Wartime, Bantam 1987 (romanzo nato dall'assemblaggio di vari racconti già pubblicati, compreso "R&R")
"The Glassblower's Dragon", F&SF, 4/87
"Shades", IASFM, 12/87
"On the Border", IASFM, 8/87
"The Sun Spider", IASFM, 4/87
"Dancing it all away at Nadoka", IASFM, 13/86
"Fire Zone Emerald", IASFM, 11/86
"Challenger as Viewed from the Westerbrook Bar", IASFM, 10/86
"R&R", IASFM, 4/86 (in Il meglio della Fantascienza 1987, SIAD)

"...How my Heart Breaks when I Sing this Song", IASFM, 12/85
"The Fundamental Things", IASFM, 7/85
"How the Wind Spoke at Madaket", IASFM, 4/85
"How I Spent my Summer Vacation...", IASFM, 2/85
"The End of Life as We Know it", IASFM, 1/85
"Salvador", F&SF, 4/84 (in Il meglio della Fantascienza 1985, SIAD)
"Delta Sly Honey", Twilight Zone, 10/87
Kaveney R., recensione a The Jaguar Hunter, Foundation, 40
Chow D., recensione a The Jaguar Hunter, Locus, 317
Card O.S., recensione a The Jaguar Hunter, F&SF, 11/87
Bryant E., recensione a The Jaguar Hunter, Twilight Zone, 10/87
Chow D., recensione a Life During Wartime, Locus, 319
/N.d.R. - I racconti "L'uomo che dipinse Griaule il drago" ("The Man who Painted the Dragon Griaule", 1984), "Salvador" e "Spagna: una lezione" ("A Spanish Lesson", 1985) sono stati pubblicati rispettivamente in Nova SF, nn. 4, 5 e 7/

Kim Stanley Robinson:
Icehenge, Nord 1987
The Planet on the Table, Tor 1987
The Memory of Whiteness, Macdonald 1986
The Novels of P.K. Dick, UMI Research Press, 1984
"The Return from Rainbow Bridge", F&SF, 8/87
"Mother Goddess of the World", IASFM, 10/87
"The Blind Geometer", IASFM, 8/87
"Escape from Kathmandu", IASFM, 9/86
"Down and Out in the Year 2000", IASFM, 4/86
"Green Mars", IASFM, 9/85
"Notes for an Essay on Cecilia Holland", Foundation, 40
"Me in a Mirror", Foundation, 38

Kaveney R., recensione a The Planet on the Table, Foundation, 40
Card O.S., recensione a The Planet on the Table, F&SF, 11/87
Kincaid P., recensione a Memory of Whiteness, Foundation, 38
Hassler D.M., recensione a The Novels of P.K. Dick, Foundation, 35

o o o o o o o o o o o o o

Guido SCHIAFFINO

DA "ENDER'S GAME" A "THE FOREVER MAN"

Ender's Game, ed. it.: Il gioco di Ender, in "I guerrieri delle galassie", Nord, collana Grandi Opere, n. 12, Milano, 1986
The Forever Man, ed. it.: Il gioco di Ender, Nord, Collana Cosmo Oro, n. 87, Milano, 1987

"Il gioco di Ender" è il frutto di una operazione letteraria che vanta molti precedenti in campo fantascientifico: l'estensione di un racconto di successo a dimensione di romanzo.

Orson Scott Card ha infatti sviluppato un suo racconto del 1978 intitolato "Ender's Game" che era stato il motivo principale del suo successo nel premio intitolato a John W. Campbell e che aveva anche ottenuto la nomination per il premio Hugo.

Nel 1986 Card ha pubblicato "The Forever Man" che è la naturale estensione del racconto precedente, con questo romanzo ha ottenuto un clamoroso successo vincendo sia il premio Hugo che il premio Nebula.

Entrambi i pezzi narrativi sono stati pubblicati in Italia dall'Editrice Nord con il medesimo titolo: "Il gioco di Ender".

Il tema della storia è decisamente un classico: l'addestramento di un giovane cadetto spaziale, viene però trattato in maniera decisamente originale. Non è però alla storia che vogliamo rivolgere la nostra attenzione, ma al modo in cui questa è stata trattata

nel passare da racconto a romanzo.

Il processo di crescita di un racconto viene realizzato principalmente in due modi: utilizzando la storia originaria come prima parte del libro ed attaccando a questa gli sviluppi successivi, oppure il racconto viene utilizzato come intelaiatura sulla quale vengono inseriti particolari, approfondimenti e scene secondarie.

Entrambi i metodi, sebbene estremamente remunerativi da un punto di vista commerciale, presentano parecchi rischi di natura artistica.

Il primo metodo ha spesso il difetto di ottenere un libro caratterizzato da una insanabile divisione tra una prima parte di ottima fattura ed una seconda che, nel migliore dei casi, è un buon prodotto di artigianato librario.

La conseguenza di questo fatto è che il lettore, arrivato a metà libro sulle ali dell'entusiasmo narrativo, va incontro, nella seconda metà, ad una delusione dovuta al calo del climax della storia.

Il secondo tipo di espansione ha invece il difetto che spesso una buona storia, una volta diluita, non è più tanto buona. Il lettore si trova quindi a fronteggiare una palude di arricchimenti superflui che rendono il ritmo della narrazione detestabile.

Card ha utilizzato per il suo racconto il secondo procedimento, ma è riuscito nel difficile intento di ottenere un prodotto molto equilibrato.

"Il gioco di Ender" è equilibrato prima di tutto nella lunghezza. Infatti in un momento in cui il libro di 500 pagine è decisamente di moda, ed i barocchismi entrano trionfalmente in ogni tipo di storia sulle ali della contaminazione da parte della letteratura fantasy, Card ha scelto una dimensione "umana" per il suo libro.

Lo scrittore è quindi riuscito a resistere alla tentazione di inserire noiose ed artificiose descrizioni nel suo romanzo, inoltre gli sviluppi narrativi secondari sono stati armonizzati molto bene con quel-

lo principale. Si è così evitato il rischio che la storia dei due fratelli del protagonista, ed altri temi che non erano stati sviluppati nel racconto originario, assumessero vita propria e prevaricassero la narrazione principale.

Equilibrati sono poi i caratteri dei personaggi che non sono mai completamente buoni o malvagi e che risultano molto umani sebbene alcuni di loro, a causa dei loro talenti, siano in odore di superomismo. Lo stesso Peter, il perfido fratello di Ender, che è l'incarnazione del lato oscuro del protagonista, sebbene intriso di malvagità, dimostra una lungimiranza politica che porta a degli effetti positivi per la comunità. Quindi, anche se mosso da ambizioni personali, Peter arriva a fare del bene.

Se una critica a Card si può fare è quella di avere inserito nel finale una pericolosa tentazione per il futuro: la chiusura del libro lascia aperti molti discorsi che potrebbero in un futuro essere ripresi per ragioni economiche. Il rischio è, insomma, quello di veder trasformato Ender, l'eroe bambino, in una sorta di Paul Atreides: un dio vivente dai poteri pressoché illimitati al quale dedicare una pila di volumi intrisi di misticismo.

o o o o o o o o o o o o o o o

Luis M. PESTARINI

LE TRAPPOLE DI CARD: "IL GIOCO DI ENDER"

L'umanità è stata attaccata da esseri extraterrestri, i Buggers. Grazie ad un grande stratega è riuscita a vincere e salvare la Terra. Ma si suppone che i Buggers ritorneranno, per cui si inizia a prepararsi militarmente alla lotta.

Questo è successo sette o otto decenni prima. Il tempo si avvicina. Ender Wiggin, un bimbo di sei anni, viene scelto per entrare in un programma di preparazione al combattimento. In realtà, date le sue qualità -è un genio- lo si addestra a comandare le flot-

te terrestri. In lui sono riposte le speranze dell'umanità.

Comincia un lungo addestramento che va dai combattimenti in locali a gravità zero fino ai successivi giochi di strategia computerizzata.

Le cose non vengono rese facili a Ender. Non si può essere tolleranti. Si pretende sempre di più, gli si tendono tranelli, lo si introduce in ambienti ostili, lo si isola dal gruppo, ma Ender supera ogni prova. Passa attraverso questo lungo rito iniziatico con valore, sopportando penose pressioni, tollerando tutto, progredendo rapidamente. Fino al gioco finale.

Peter e Valentine sono i fratelli maggiori di Ender. Intelligenti quanto lui, ma non sono stati scelti: Peter è troppo malvagio, Valentine è il suo assoluto opposto. Quando agiscono insieme si annullano; sono i due volti di Ender.

I due fratelli maggiori restano sulla Terra ed iniziano a lavorare nelle reti di informazione. Manipolano l'opinione pubblica tramite due personalità create da loro e finiscono col portare il mondo al limite della guerra.

I tre compaiono insieme solo all'inizio del romanzo. Poi Ender vedrà Valentine in un paio di occasioni, ma mai Peter, malgrado questi sia sempre presente nei suoi pensieri.

E' questa, fondamentalmente, la linea tematica di "Il gioco di Ender", romanzo vincitore dei Premi Hugo e Nebula 1985 e causa di una intensa polemica tra il suo autore e personalità quali John Shirley e Norman Spinrad. Card venne accusato di manipolare (attenti, non truccare) la votazione dei Premi Nebula (faceva parte della giuria) e di mettersi sempre in mostra (è il direttore del bollettino della Science Fiction Writers of America, la pubblicazione dove nel corso dell'annata compaiono indicazioni delle opere che infine entreranno nelle nominations finali). Al di là di questa aspra discussione da condominio, vale la pe

na esaminare virtù e difetti del libro.

Principale pecca della storia, e su cui non si può passar sopra, è l'inverosimiglianza dei personaggi. I bambini non agiscono così. La maggior parte della vicenda ha luogo quando essi hanno dai sei ai dieci anni, ma il loro comportamento ed anche la scala di valori che impiegano indicano che sono adolescenti. Sono geni, ci dice più di una volta Card, volendo giustificare questa incongruenza, ma non basta. Questi non sono i superuomini di Stapledon, ma umani molto intelligenti. Un bimbo di sei anni può essere molto crudele e spietato (si ricordi "Il Signore delle Mosche") senza avvertire colpa o interrogarsi sulle sue azioni. Questi no.

Ender dirige i capi del gruppo con una sufficienza che, essendo un bambino, non può essere giustificata da alcuna genialità. Nemmeno i dialoghi corrispondono all'età. Quando gli viene notificato che lo si è accettato nel programma di addestramento, e dopo vari tentennamenti, dice: "E' per questo che sono nato, no? Se non vado, perché esisto?". Questo all'inizio del libro, quando ha sei anni, ed a quell'età non si ha un concetto del destino, si sia geni o meno.

Il fatto che i protagonisti non si comportino da quel che sono scatena una serie di eventi che non cadono nel ridicolo grazie al talento narrativo di Card. Ed è il talento dell'autore a far pure sì che il romanzo non diventi noioso per la reiterazione della struttura delle scene. In effetti, la lettura, se ci si può astrarre dall'età dei personaggi, risulta appassionante. Tutto il corpo principale del libro gira attorno al 'gioco' di Ender. L'eroe affronta una difficile situazione di combattimento (sia fisico che mediante un computer) e dovrà risolverla e trionfare. Ender non commette errori, ne esce sempre vittorioso. Questa ripetizione dello schema fa pure sì che noi, come Ender, cadiamo nella trappola finale. Non dirò quale sia, ma ha effetto ed apre una interessante serie di possibilità trasformandosi in un chiaro inter-

rogativo di tipo etico -quasi inevitabile in Card- sull'operato dell'eroe. Ender trionfa ma non avverte gioia, ma colpa.

Ebbene, l'opera ha vinto due importanti premi. Perché?

L'autore maneggia con scioltezza le tecniche di scrittura. Il ritmo non cala lungo le 430 pagine, non ci annoiamo, l'azione è praticamente lineare, non ci sono punti oscuri, il libro si può leggere d'un fiato, ma deve esserci qualcosa di più.

C'è: Card impiega un protagonista per il quale non risulta affatto difficile provare simpatia. Dimentichiamo subito che è un bambino e lo prendiamo per un adolescente. Fino alla conclusione è un trionfatore assoluto; tanto nell'azione morale che in quella fisica, Ender raggiunge sempre i suoi obiettivi. E' quasi un superuomo. Uccide, e il lettore lo giustifica. Commette un genocidio di proporzioni smisurate, ma era suo dovere. Inoltre, ha la possibilità di redimersi quando libera il solo superstite di una razza distrutta.

E' sufficiente per vincere l'Hugo e il Nebula? Per me no, e nemmeno per Spinrad, Shirley o Bishop, ma sì per la media degli scrittori e lettori nordamericani. Ma anche Card, come Ender, è stato redento dal suo peccato originale col suo secondo romanzo della serie, "Speaker for the Dead", ma questo è analizzato da Michael Bishop (+).

(+) N.d.T. - Una analisi di "Speaker for the Dead" ad opera di M. Bishop è pubblicata in CUASAR 14 insieme alla presente recensione.

// Titolo originale: "Las trampas de Card: sobre "El juego de Ender"

Pubblicazione originale in CUASAR, n. 14, novembre 1987, Buenos Aires, Argentina

Traduzione dallo spagnolo di Bruno Valle, 1988 //

Enzo VERRENGIA

L'UOVO DI COLOMBO E LA SFERA DI CRICHTON

Inutile fingere di non vedere i riferimenti sin troppo chiari di "Sfera", il nuovo, eccellente romanzo di Michael Crichton, pubblicato in Italia da Garzanti nella corretta traduzione di Ettore Capriolo. E' innanzi tutto una variazione di "2001" ambientata sulla Terra. Rilevazioni casuali del sonar di un cargo segnalano un oggetto enorme sul fondo corallino dell'oceano Pacifico, a ovest di Tonga. Si parla di "anomalia", e il pensiero va subito a TMA 1, Tycho's Magnetic Anomaly One, il monolito nero di Clarke/Kubrick. Poi c'è l'adunata dei protagonisti: un militare, una zoologa, un matematico, un astrofisico e uno psicologo, che è il punto di vista narrativo ufficiale, seguito in terza persona dall'autore. E' una squadra istituita dal Presidente degli Stati Uniti per smussare l'impatto dell'umanità con una forma di vita extraterrestre. Perché l'anomalia è un'astronave lunga quasi un chilometro, con una pinna metallica di 86 metri che spunta dal fondo del mare. Al militare spetta la guida delle operazioni, alla zoologa la classificazione di eventuali specie sconosciute, al matematico stabilire forme di comunicazione basate sulla logica, all'astrofisico cercare di stabilire la provenienza dei visitatori e allo psicologo tenere sotto controllo le angoscie di tutti in una simile evenienza.

Ma sotto il Pacifico non ci sono extraterrestri. L'astronave ritrovata è americana ed ha in cambusa perfino delle lattine di Diet Coke, "bevanda ufficiale della spedizione" con da un lato scritte in giapponese, come nella Los Angeles di "Blade Runner". Infatti l'insieme proviene dal futuro, dal 2043, secondo il libro di bordo. Eppure gli strati di corallo sullo scafo ne datano l'inabissamento a 300 anni fa, forse di più.

Le registrazioni di volo dell'astronave ne svelano il passaggio attraverso un buco nero, che potrebbe averne causato il rimbalzo indietro nel tempo.

Ed ecco il secondo riferimento di Crichton, a se stesso. Compaiono fra le pagine del libro i tabulati del computer, come in "Andromeda". Sono "carinissimi" per qualsiasi tipo di lettore, anche il più sprovveduto, perché fanno illustrazione e sostengono l'impressione già fortemente visiva del romanzo, che si snoda con i tempi mozzafiato di un film spettacolare.

Finalmente, nel corso delle esplorazioni dell'astronave, si trova la sfera del titolo, ed è di nuovo "2001", ma anche "Incontro con Rama", "Icehenge" e tanti altri classici dell'archeologia aliena. Perché adesso sembrano tutti convinti che c'entrano gli extraterrestri. Saranno stati loro a costruire la sfera, recuperata dall'equipaggio dell'astronave durante i rimbalzi nello spazio e nel tempo attraverso il buco nero.

Il manufatto prende a manifestarsi come "Alien" o "La cosa" in versione Carpenter: produce incubi mostruosi, soprattutto nella forma di un gigantesco calamaro identico a quello del "Dr. No" romanzato. La creatura attacca e distrugge la base sottomarina installata attorno all'astronave. Sopravvivono solo lo psicologo, la zoologa e il matematico. A loro, oltre ad altre grandguignolesche sequenze, toccano anche strani individui che non esistono, come quelli materializzati dal pianeta Solaris.

Tuttavia, l'insieme di questi riferimenti non costituisce un fascicolo istruttorio a carico di Crichton. Al contrario vuol essere un sommario introduttivo alla lettura, che nulla toglie al gusto di scoprire in proprio una trama ben più ricca di dettagli e sfumature, dagli scioglimenti troppo ingegnosi per essere anticipati in una recensione. Né gli accostamenti con capolavori fantascientifici sminuiscono la perizia inventiva dell'autore. Al contrario, l'intenzione qui è tutta celebrativa. Il libro è scritto in modi avvincenti raramente eguagliati, a smentire lo scetticismo di Stanislaw Lem quando afferma "l'inutilità" di nuovi romanzi annunciati dalla pubblicità co

me "The Best". Di fatto si è in presenza della crescita qualitativa di un autore già padrone di un'ottima tecnica narrativa, che tocca risultati di punta nella sua stessa produzione. Inoltre "Sfera" è ben avanti anche rispetto allo schieramento complessivo americano. Mentre i minimalisti, nel "mainstream" inquinano di pessimo intellettualismo all'europea la tradizione artigianale del nuovo mondo, chi possiede un solido mestiere coglie meritati successi in libreria.

Crichton, d'altronde, è l'unico autore a praticare un genere totalmente scientifico, dove il prefisso "fanta" è limitato all'impianto immaginario della trama, ma non coinvolge l'assoluto realismo delle risorse tecnologiche impiegate a fini sensazionali. Solo la vicenda è di fantasia, invece i meccanismi, gli enti, le sigle citate derivano da un immenso lavoro di documentazione. Lo stesso se anziché nel futuro prossimo o nel presente, Crichton ambienta le sue storie nel passato, come in quel delizioso e rubizzo affresco vittoriano che è "La prima grande rapina al treno". Non a caso esiste il culto di "Andromeda", "Il mondo dei robot" e "L'uomo terminale", film tratti dalle opere dello scrittore, gli ultimi due diretti dallo stesso. E il suo scorso romanzo, "Congo", viene ancora disputato a Hollywood per i diritti cinematografici.

Cosa resta di questi prodotti dopo una loro entusiastica, vorace e fulminea fruizione? Un cospicuo bagaglio di interrogativi sul senso del nostro sviluppo, sulle direzioni prese dalla ricerca scientifica e dalle conseguenti applicazioni. Un arricchimento della dinamica speculativa nelle menti dei più giovani (e, sotto certi aspetti, bisognerebbe consigliare la lettura di Crichton in molti licei italiani). Indispensabili nozioni di tecnica creativa a chi vuole affrontare la professione della scrittura.

Adesso è necessario qualcosa di paradossale: sottrarre "Sfera" e Crichton ai normali acquirenti di

best-sellers ed imporlo all'attenzione degli appassionati di fantascienza, perché questi ultimi comprendano che il loro genere di lettura preferito non è mai entrato nel ghetto quando è stato scritto da veri maestri. E' l'uovo di Colombo che, per una volta, s'attonda in una sfera.

°°°°°°°°°°°°°

Enzo VERRENGIA

LETTERA

San Severo, 4/2/88

Cari Gallo e Valle,

ho appena ricevuto LA VOCE DEL LETTORE, allegata a INTERCOM 96 (+). Forse avrei dovuto scrivervi quando vi inviai il questionario, ma è meglio adesso, dopo aver letto le altrui riflessioni. Il quadro è peggiore di quanto mi figuravo. Anche questi che si indignano per colpe non loro sono in sostanza un'unica categoria: dopolavoristi. Si capisce che hanno sulla coscienza il portafogli gonfio dello stipendio (o di cambiali per la TIPO Fiat) e devono inventarsi un po' di disagio intellettuale per passatempo. Il professionismo è ben altro. E' sbattersi di continuo per trovare la frase giusta al momento giusto, chiedersi cosa vorrà il lettore da quello che ci si sta inventando, documentarsi, insomma vivere "dentro" il proprio lavoro creativo.

Ogni volta che prendo (con quali sacrifici per le mie magre finanze) un nuovo libro americano penso: "Avrò ancora qualcosa da mandare a INTERCOM". Naturalmente non recensisco per voi tutto quello che mi capita di leggere: a volte si tratta di opere vecchie, più ancora è roba non fantascientifica. Ma alla fin fine, cosa spinge un appassionato a scrivere per 100 lettori? La voglia di mettere idee in circuito. E invece, leggo che si sta a perder tempo su stronzate. Il personaggio più citato nella corrispondenza è Cammarota. Dall'intervista che pubblicaste a suo tempo, me ne sono fatto l'idea di un esaltato solitario che

gode a spandere biliosità intellettuale. Va bene, è una tentazione di tutti. Ma per la fantascienza si lavora in un altro modo. Inutile preparare monografie di autori sconosciuti ed introvabili, molto meglio spronare la traduzione di roba fresca che gioverebbe ai contemporanei. Insomma, io mi spremo su pagine e pagine di "slang" e idiotismi vari non per esibirmi tra amici (perché, tutto sommato, lo siamo), bensì per... sì, è banale, "portare il mio contributo".

Dove para questo recriminare? Ad un incitamento a non mollare. Guai se INTERCOM venisse meno, l'unica critica resterebbe quella su URANIA... E in tal caso saremmo davvero fritti!

Ciao. Enzo Verrengia

(+) N.d.R. - Supplemento riservato ai lettori che hanno risposto al questionario inviato col n. 93 e contenente l'analisi dei risultati ed una selezione di lettere ricevute.

o o o o o o o o o o o o o o

Bruno VALLE

RIVISTE ESTERE

Il numero 33 del bimestrale belga SURVIVAL MAGAZINE inaugura l'annata 1988 sostituendo il consueto illustratore Andrzej Wolski con Oliver Kerkdijk, anche intervistato da Nancy Love. Le sue tavole, dove si riscontrano evidenti influenze Liberty, rivelano una finezza stilistica che decisamente mancava alla grafica horror un po' grossolana di Wolski. Quanto ai contenuti, SURVIVAL MAGAZINE si basa sempre su numerosissime schede recensive (libri, novità originali Daw Books, fumetti, film) tra cui si inserisce un lungo racconto di Didier Rypens. Notizie dall'Italia compaiono a cura dello scrivente.

Indirizzo della redazione: c/o Alfons J. Maes - Ruggeveldlaan 519 - 2100 Deurne - Belgio.

I nn. 24 e 25 costituiscono le più recenti uscite di SHARDS OF BABEL, newsletter curata da Roelof Goudriaan e Lynne Ann Morse. Alla pubblicazione di scarne e sintetiche informazioni il notiziario olandese sovente preferisce l'approfondimento degli avvenimenti ottenuto grazie a veri e propri servizi firmati da collaboratori di tutta Europa.

Sul n. 24 compaiono in particolare reportages dalla Conferenza degli Scrittori SF tenuta a Mosca in settembre e dalla Convention giapponese Uracon '87, oltre ad un'intervista ai fratelli Strugatskij realizzata dallo svedese Ahrvid Engholm. Un breve articolo di Harry Harrison è proposto tra le tante risposte originate dalla pubblicazione del saggio di Gianfranco Viviani "I confini strutturali della Fantascienza europea", apparso anche in INTERCOM n. 97. L'autore americano nota che negli Stati Uniti dell'attuale boom fantascientifico ben poche delle opere quotidianamente pubblicate risultano degne di nota e che non emergono giovani scrittori di talento in grado di sostituire quelli scomparsi.

Dal n. 25 vanno segnalati il servizio di Boris Zavgorodny sul meeting dei club SF sovietici a Krasnodar e due interventi, di Annemarie van Ewyck e Pascal J. Thomas, sull'Eurocon '87 di Montpellier.

S.O.B., pubblicato in inglese, può essere ricevuto per collaborazione o in abbonamento versando con vaglia postale internazionale l'equivalente di 16 fiorini olandesi per nove numeri. Indirizzo: Goudriaan & Morse - Noordwal 2 - NL-2513 Den Haag - Olanda.

FEAST OF FRIENDS è un volumetto realizzato dal fandom finlandese in collaborazione con la Helsinki University Press e diffuso in occasione della Conspiracy '87, la 45^ WorldCon svoltasi a fine agosto a Brighton. Si tratta della seconda pubblicazione finnica in lingua inglese tesa ad illustrare la locale scena SF, dopo THE UNIVERSAL MIND apparso nel 1983 ed il cui principale articolo venne tradotto sul n. 5 di IN

TERVENTI, una delle testate del Club City.

Oltre a due racconti di Johanna Sinisalo e Pekka Virtanen, FEAST OF FRIENDS contiene quattro articoli che occupandosi di letteratura, fandom e conventions, riviste e comics tracciano un completo panorama della SF nel paese scandinavo. FEAST OF FRIENDS è disponibile anche per scambio copie presso: Pekka Supinen - Ulvilantie 29/5 D 442 - SF-00350 Helsinki - Finlandia.

La rivista spagnola TRANSITO giunge al 16° numero migliorando ancora la propria qualità. Rivoltasi ultimamente in particolare alla narrativa, presenta racconti di Tim Powers, R.E. Howard, Malzberg & Pronzini, R.F. Young e del brasiliano André Carneiro. Segue pure una notevole selezione di saggi tra i cui temi possono essere citati i romanzi ricavati ampliando racconti (Olga Centeno), la SF cubana (Daína Chaviano), la storia del Necronomicon (da H.P. Lovecraft), il cinema post-atomico (Miguel Pindado), l'opera di Ballard apparsa in Spagna (Roberto Toyos). Sempre nutrite le rubriche di recensioni di libri e riviste ed il notiziario internazionale.

Prevista la formula di abbonamento a due numeri di TRANSITO (più i periodici bollettini informativi) dietro pagamento dell'equivalente di $ 11, con spedizione via mare, o $ 22, per via aerea.

Dall'Argentina ci giunge il n. 14 di CUASAR, rivista curata da Luis Pestarini e Mónica Nicastro. Suo tema centrale è lo scrittore americano Orson Scott Card la cui opera (Ender's Game; A Planet Called Treason; Speaker for the Dead) viene trattata in articoli dei redattori e da Michael Bishop, e del quale è tradotto il racconto "The Fringe".

Spicca, rispetto ad altre pubblicazioni SF argentine, la preponderanza delle sezioni informative e recensive. Ampi notiziari mettono al corrente sulle novità editoriali delle aree di lingua spagnola e degli Stati Uniti, sui numerosi premi letterari, sui principali progetti televisivi e cinematografici. Un lungo

necrologio è dedicato alla vita e alle opere di Alfred Bester, mentre Mónica Nicastro analizza in un articolo il ciclo della 'Terra Morente' di Jack Vance. Le numerosissime recensioni librarie e di riviste rendono CUASAR uno strumento indispensabile per aggiornarsi sulla produzione degli autori spagnoli e argentini.

La redazione rende nota la disponibilità a ricevere in lettura racconti di autori italiani, per ogni contatto: Cuasar - C.C. Central 5026 - 1000 Buenos Aires - Argentina.

Torna ad uscire, dopo una lunga pausa, un'altra rivista di cui già in passato abbiamo scritto su INTERCOM, SINERGIA. Il n. 12 dell'autunno 1987 abbina autori americani (G.R.R. Martin, Ian Watson, Kit Reed) ad alcuni nomi nazionali già visti in precedenza sulle pubblicazioni argentine: Claudia De Bella, José Altamirano, ecc., chiudendo la selezione narrativa con l'austriaco Kurt Bracharz.

Tra i saggi, Angel Arango parla della SF a Cuba e in particolare del Premio David, ed è presentata la traduzione di un articolo già piuttosto noto di Norman Spinrad: "The Neuromantics", sulle nuove tendenze della SF.

Con SINERGIA è uscito anche il terzo numero di POTENCIAL, l'antologia aperiodica che vede Sergio Gaut vel Hartman tra i curatori. Questa fanzine si conferma il vivaio dei nuovi autori locali testimoniando anche della crescita del campo editoriale amatoriale, specie dopo la chiusura della rivista professionale EL PENDULO. Mentre alcuni degli scrittori apparsi sui precedenti POTENCIAL si rendono protagonisti di un salto di qualità passando sulle pagine di SINERGIA, qui si ritrovano alcuni nomi al debutto ed altri che hanno già frequentato qualcuna delle numerose fanzines argentine. Per entrambe le pubblicazioni vale l'indirizzo di S. Gaut vel Hartman: Casilla de Correo 200 - 1453 suc. 53 Buenos Aires - Argentina.

HAAS, Lukas

Il ragazzino amish di WITNESS - IL TESTIMONE (1984) di Peter Weir. L'anno prima, ultimogenito della famiglia Wetherly e vittima anche lui dell'esplosione nucleare che aveva investito la California, moriva a Hamlin, la tranquilla cittadina in cui era ambientato TESTAMENT di Lynne Littman.

Ben pochi, però, debbono averlo riconosciuto ne I GUERRIERI DEL SOLE (1986) di Alan Johnson, fantastoria sul post-nucleare con ragazzini guidati da una sfera luminescente.

HABER, Alessandro

Per la sua vivacità un po' buffonesca tende a divenire l'erede dell'indimenticabile Carlo Campanini. Ha sostenuto il ruolo di Egeo, padre di Ermia, in SOGNO DI UNA NOTTE D'ESTATE (1983), il riuscito film di Gabriele Salvatores che trasformava in "musical" la fiabesca commedia shakespeariana. Presente anche nel cast di due fanta-commedie: BOLLENTI SPIRITI (1981) di Giorgio Capitani, e SOGNI MOSTRUOSAMENTE PROIBITI (1982) di Neri Parenti.

HACKMAN, Gene

Attore di rilevante personalità (è nel cinema dal 1961 e ottenne un Oscar per il suo durissimo poliziotto de IL BRACCIO VIOLENTO DELLA LEGGE), è apparso in diversi film fantastici. Tra questi, i tre della serie SUPERMAN, diretti da Richard Donner (1978) e Richard Lester (1980 e 1983), sostenendovi il ruolo di Lew Luthor, il cattivissimo-grottesco criminale che trama contro l'umanità, abbracciato alla popputa Valerie Perrine. In passato, apparve in ABBANDONATI NELLO SPAZIO (1969), 'space opera' sulla vita degli astronauti che mescolava fiction e documentario, e nel fantapolitico IL PRINCIPIO DEL DOMINO - LA VITA IN GIOCO (1976) di Stanley Kramer. Da non dimenticare, però, il suo stupendo eremita cieco, ben intenzionato e catastrofico, di FRANKENSTEIN JUNIOR

(1974), celebre e sempre gustosa parodia di Mel Brooks.

HAGERTY, Julie

Hostess de L'AEREO PIU' PAZZO DEL MONDO (1980), famosa commedia surreal-catastrofica del trio Abrahams e Zucker (David e Jerry). Per lei, Robert Hays era costretto a superare la sua esperienza bellica in Vietnam e a prodigarsi per riportare a terra l'aereo carico dei più disparati esemplari del mondo americano. Sempre hostess e in coppia con Robert Hays, non poteva mancare nel volo charter verso la Luna nel meno felice L'AEREO PIU' PAZZO DEL MONDO... SEMPRE PIU' PAZZO (1982) di Ken Finkleman.

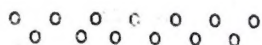
E' stata anche l'infermiera di facili costumi di UNA COMMEDIA SEXY IN UNA NOTTE DI MEZZA ESTATE (1982) di Woody Allen. Il pedante filosofo Mel Ferrer la preferiva alla fidanzata Mia Farrow, soccombendo, però, nel match amoroso.

HAHN, Gisela (o Gisella)

Fu la malvagia socia dell'ex astronauta divenuto amico dei mostri in CONTAMINATION (1980) di Lewis Coates (ma, in realtà, Luigi Cozzi, ex aiuto di Dario Argento, dal quale ha evidentemente ereditato il gusto per l'orrido). E' apparsa anche nell'horror esotico IL CACCIATORE DI UOMINI, pessimamente diretto da Jesus Franco Manera sotto falso nome (Clifford Brown).

HAIM, Corey

Si è aggiunto alla già lunga fila dei ragazzini del fanta-movie con il ruolo del coraggioso handicappato undicenne di UNICO INDIZIO LA LUNA PIENA (1985) di Daniel Attias. In questo film, ricavato da un romanzo di Stephen King, a bordo della sua motocarrozzella, contribuisce fattivamente a stanare il licantropo di turno.

o o o o o o o o o o o o o o o

INTERCOM 90 Febbraio 1988
A Science Fiction Forum
Notiziario aperiodico
oooooooooooooo
Pubblicazione amatoriale senza alcun fine di lucro

Redazione: Domenico Gallo, Bruno Valle
Collaboratori: Claudio Asciuti, Alberto Farina, Lorenzo Gardella, Luis M. Pestarini, Luciano Rainusso, Danilo Santoni, Guido Schiaffino, Enzo Verrengia
Illustrazioni di copertina: Maurizio Manzieri (prima pagina), Alessandro Bani ("Fratelli oscuri", ultima pagina)
Lettera di Enzo Verrengia
Impaginazione e realizzazione: Bruno Valle
oooooooooooooo
Numero chiuso il 17 febbraio 1988

Copertina realizzata dalla copisteria Merendoni, Via della Libertà, 122 - Rapallo
Supplemento a Stampa Alternativa, registrazione Tribunale di Roma n° 14276
Direttore Responsabile: Marcello Baraghini
oooooooooooooo

Una copia £ 1.750
Abbonamento a sei numeri £ 10.300
Arretrati disponibili: 28, 29, 53, 54, 75, 76, 88, 89, 95, 96, 97
Serie completa nn. 40/80 (41 fascicoli) £ 61.000

Versamenti e richieste copie:
Bruno Valle - Via San Pietro, 5 - 16035 Rapallo
Tel. 0185 / 54453
Collaborazioni:
Domenico Gallo - VIA PARIDE SALVAGO, 12/2 - 16136 Genova

La redazione lascia agli autori dei testi pubblicati ogni responsabilità in merito alle opinioni espresse

Tiratura 95 copie